

HONDSRUG DRENTHE

Een tijdloos kwartet spel

Spelmateriaal

36 kaarten met de thema's

- Hunebedden
- Historische Gebouwen
- Waterpret
- Uitkijkpunten
- Musea
- Dorpen en Steden
- 'Bekende' Gezichten
- Dieren
- Streekproducten

Leeftijd
8+



15 min.



2-5 spelers

Hunebedden

Hunebedden zijn de oudste monumenten in Nederland. Deze prehistorische grafkelders zijn circa 5.000 jaar geleden gebouwd door het Trechterbekervolk en liggen bijna allemaal op de Drentse Hondsrug.

1 D27 - Borger

2 D43 - Emmen

3 D14 - Eext

4 D49 - Schoonoord

Historische gebouwen

Verspreid over de Hondsrug liggen Historische gebouwen waarvan, bij sommige, de oorsprong teruggaat naar de Steentijd; 30.000 jaar voor Christus. De nagebouwde bouwwerken geven een goed beeld van de geschiedenis op de Hondsrug.

Waterpret

Niet het eerste waar je aan denkt op de Hondsrug maar op vele plekken liggen prachtige, al dan niet, goed verscholen wateren. Van grote zwemplassen tot kleine verborgen meertjes en riviertjes, allemaal omringd door prachtige natuur.

1 De Hunze

2 Grote Rietplas

3 De Kibbelkoele

4 Ieberenplas

Uitkijkpunten

Zo prachtig is de beleving van de Hondsrug op de grond, zo indrukwekkend is de Hondsrug bekeken vanaf hoogte. Op diverse plaatsen staan uitkijktorens die een uniek uitzicht bieden over het gevarieerde gebied.

1 Luchtwachttoren Schoonebeek

2 Poolshoogte Odoorn

3 Kymmelsberg Schipborg

4 Schans de Katshaar

Musea

Op diverse plaatsen wordt de rijke geschiedenis van de Hondsrug vertelt. Door deze verhalen en gebeurtenissen komt het gebied tot leven waarbij ook muziek een belangrijke rol speelt.

1 Het Veenpark

2 Stedelijk Museum Coevorden

3 Hunebedcentrum

4 C + B Museum

Dorpen en steden

Op de Hondsrug liggen dorpen en steden waarvan de geschiedenis teruggaat tot in de Middeleeuwen. Alle dorpen waren belangrijke plaatsen op de route over de Hondsrug.

1 Rolde

2 Emmen

3 Coevorden

4 Borger

'Bekende' gezichten

Van een Schilder, tot reuzen, van een non met kennis van kruidengeneeskunde tot Witte Wieven die in de mist over de heidevelden trokken. De verhalen van deze personen die op de Hondsrug leefden blijven we doorvertellen.

1 Vincent van Gogh

2 Ellert & Brammert

3 Zuster Engel

4 Witte Wieven

Dieren

Het ene dier goed zichtbaar, de andere laat zich zelden zien. Een enorme verscheidenheid van dieren leeft op de Hondsrug en geniet, net als de mens, van de rust en ruimte van het grote gebied. Ter bescherming van sommige dieren blijven exacte locaties een zorgvuldig bewaakt geheim.

Streekproducten

Dat de liefde van deze streek door de maag gaat, wisten de inwoners al lang. Heerlijke Drentse streekproducten zijn nu nog volop te koop. Van een enkele bestaat alleen het recept nog maar... Kijk op de website hondsrugdrenthe.nl of scan de QR code voor deze recepten.

Doel van het spel

In het tijdloze kwartet spel van Hondsrug Drenthe probeer je zoveel mogelijk kwartetten te vormen. De speler die aan het einde van het spel de meest gevormde kwartetten voor zich heeft liggen, wint het spel!

Voorbereiding

Schud alle kaarten. Verdeel alle kaarten onder de spelers. Iedere speler neemt de kaarten in de hand zonder deze aan de andere spelers te laten zien. Kies een startspeler.

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in beurten. De startspeler begint.

In je beurt vraag je aan een andere speler een kaart die je niet in je hand hebt. Je mag alleen een kaart vragen als je van het kwartet minstens 1 kaart al in je hand hebt. Als je een kaart aan een andere speler vraagt, benoem dan het volgende:

- welke speler
- thema
- kaartnaam

Als de andere speler de kaart in zijn handen heeft, moet de speler de kaart aan je geven. Je mag daarna nog een kaart vragen aan dezelfde of een andere speler. Zodra je van één thema vier kaarten in je hand hebt, roep je 'kwartet' en leg je de 4 kaarten open voor je neer.

Als de andere speler de kaart niet in zijn hand heeft, eindigt je beurt. De speler aan wie je het laatst een kaart hebt gevraagd is nu aan de beurt.

Einde van het spel en puntentelling

Het spel eindigt direct als alle kwartetten gevormd zijn. De speler met de meest gevormde kwartetten voor zich is de winnaar. Als er sprake is van een gelijke stand, delen de spelers de overwinning.

© 2021 Hondsrug Drenthe
© 2021 White Goblin Games

Alle rechten voorbehouden. Reproductie of publicatie van de spelregels, het spelmateriaal en/of de illustraties is niet toegestaan zonder voorafgaande toestemming.



Meer info over dit kwartet spel en de Hondsrug op:
www.hondsrugdrenthe.nl/puzzels-en-spellen
of scan de QR code,



De locaties van de speelkaarten uit het kwartet spel zijn terug te vinden op de beeldd kaart.